

協働学習で深める古典作品の理解

―「忠度の都落ち」を題材に―

宮城 信
横山 正彦

一 はじめに―高校国語科の現状―

富山県内の大多数の高校においても本年度中に、インターネットの接続環境が大幅に改善されることが見込まれる。各現場には、何らかの形でインターネットを活用した、またICT機器を活用した学習が期待されている（本稿では、インターネットに接続されない機器も含め、ICT機器を広く捉えている）。現場の教員の技術不足の問題は傍に置いておくとしても、国語の授業でのICT機器の活用については、まだ黎明期にあるように思える。

多くの現場教員が、おそらくICT機器を生かした国語科の授業は難しい、特に古典の授業とは相性が悪いと感じている。（河内編二〇一九には高校生を対象とした授業実践が紹介されているが、野中編二〇一九での実践を参照するとそのような傾向がある）。未だ辞書は紙の辞書が良いというこだわりを持つ教員も少なくはないが（国語・英語の教員に多い）、一方

で近年では古典の授業で電子辞書で語句を調べる生徒も普通に見られるようになった。これも初步のICT機器を活用した学習である。

そこで、本稿では、ICT機器を活用した古典の授業実践を紹介して、その効果について分析を行う。もちろん本研究の眼目は、ICT機器の活用方法開発だけにあるわけではなく、硬化した古典の学習のアクティブ・ラーニング化に重きがある。

二 新しい古典（古文）の学習のありかた

二― 高校における古典の学習の課題

現在の学習内容では、中学校段階での古典の学習の目的は「古典の世界に親しむ」ことである（小学校でも著名な作品の冒頭を暗唱するといった活動はある）。生徒には古文独特のリズムを有した原文の音読・暗唱を通して古典の世界に親しませ、合わせて現代語訳を通して作者や登場人物の生き方や考え方を学

ばせることで、やはり古典の世界に親しめることを目的としている。それを承けて高校では、より主体的・発展的な学習に展開することが望まれる。

高校の古典の学習は、生徒たちが古語辞典などで語句調べを行い、教師がテキストを解説するという形で進められる。内容に関連する雑談をはさむことがあるが、生徒に課される課題は、多くの場合現代語訳の理解といくつかの文の文法的解釈となる。講義中心で進められるので、知識伝授型の授業となりがちであり、生徒からすれば暗記科目として捉えられる傾向がある。

それに対して、アクティブ・ラーニング型学習となる新しい古典の学習とは、生徒自身が課題を設定して、それを追求していく探求型学習である。この方法での学習が成立するためには、二つの困難がある。一つは生徒自身がどうやって課題を発見するのかという点、もう一つは圧倒的に不足している古典知識を補い、どうやって問題解決に結びつけていくかという点である。本稿においても、前者は完全には解決されていない。一応の方向性を示している(二二二、二二三)が、現時点ではやはり敷居の高い課題であると認識している。後者については、資料や学習ツールの提供、教室で生徒たちに行う・指導について具体的な提案をすることができた(二二、四節)。

二二二 生徒自身による課題設定の支援(提案)

(1) 登場人物の考え方・生き方に着目する

登場人物についての課題は、おそらく中学校で行われるもっともポピュラーな形の学習活動であろう。指導要領の「作品を読むことを通して、古典に表れたものの見方や考え方を考えること」と(伝統的な言語文化、(中)第2学年イ)という目標をうけ、教科書にも「扇の的」で的那須与一について「登場人物の心情を想像しながら読み、描かれたものの見方や考え方に触れる」(光村図書)などの目標が示されている。中学校の教科書に採録される章段は限られており、それらの教材研究は十分に進んでいる。「扇の的」「敦盛最期」のいずれも本文のみで登場人物のものの見方や考え方に迫ったり、学習プリントや振り返りシートなどを活用しながら生徒の内省や体験から登場人物の考え方・生き方を理解したり共感したりすることが可能である。

(2) 登場人物に着目する

「平家物語」の内容そのものを味わい尽くそうという試みとして野崎(二〇一三)の実践が興味深い。「列伝づくり」の言語活動を行うことで、読みを人物に焦点化させ、人物を分析的に読みと(同17頁)とあるように、生徒の観点を章段の内容から個人に再焦点化しようという試みである。文学教材でよく行われる比べ読みとも異なり、どの登場人物に注目するのかが生徒自身に委ねられている。その点でより生徒主体のアクティブ・ラーニング型の学習活動であると評価できる。一方で、学習の達成目標としては「自分の生き方に照らして共感したり評価したりする力を身に付けさせる。」(同17頁)としており、手法の異なりはあるにしても、目指すところは、国語科の学習を

超えた生きる力の育成に繋がっていく。

(3) 中学の古典学習での発見

中学校の古典の学習は、古文を読むことに慣れ、古典文学に親しませることが主眼である。これを徹底する学習方法もある。まず、序段のリレー音読、全文暗唱を通して、生徒が楽しく古典に接することから始める。その後、順に教師と合わせて読んだり、ワンフレーズにつき一度ずつ追い読みをしたり、立ってペア読みをして間違わず読めたら座するというゲーム形式を導入する（いずれも海見二〇一六の実践）などあの手この手で読み慣れを徹底させるのである。この読みの目的は読みを鍛えることだけにあるのではない、海見（同）が指摘するように、序段を読み込むことで「対句」の存在を意識でき、『平家物語』冒頭部の文章の構造を理解することができ、「扇の的」を朗読することで、自らを与一の心の動きに容易に重ねていくことができるようになる。このように読みは直接的に読解の助けにもなる。読み込むことで、解釈が揺れる『あ、射たり』と言ふ人もあり、また、『情けなし』と言ふ者もあり」の部分に関しても生徒なりの理解に辿りつくことができる。まさに「読書百遍意自ずから通ず」である。

(4) 高校の古典学習での探究

高校の古典の学習で文法の学習と並行して、言葉の素性に注目することが多い。例えば「うつくし」のように古語と現代語とで意味が大きく異なる言葉を調べる学習はポピュラーなもの

の一つである。その際、多くの場合は古語辞典を利用して調査を行うわけだが、この調査手段に「日本語歴史コーパス」などを加える（または置き換える）ことができる。例解古語辞典類であつても、「日本語歴史コーパス」の圧倒的な検索用例数には及ぶべくもない。コーパスを利用する検索の最大の利点はその手軽さにある。「語の選定も生徒自身に行わせたいところであるが、時間的な制約があつたこと、」（吉永二〇一六）という指摘もコーパスを活用した検索であれば、手軽に気になる語すべてを総当たりに検索することも可能で、これまでの辞書を使った学習に対して大きなアドバンテージが生まれる。もちろん古語辞典を使用した学習を否定するものではなく、段階や目的に応じて調査方法の使い分けをすることが望ましい。

二・二・三 ICT機器を活用した古典の学習

ICT機器を活用した教材による学習や検索結果に基づき作成された資料を基にした学習活動であれば、古典の学習の入門期である中学校段階でも成立する可能性はある。一方で、生徒が直接ICT機器を利用して主体的に問題意識を持って学習活動を行う場合、難易度は高くなる。場合によっては中学校三年程度であるかもしれないが、高校受験を控えた時期で発展的な古典の学習を行う余裕はない。よって、以下高校の生徒を意識した「国語総合」「古典A、B」で実践可能なICT機器を活用した学習課題を紹介する。ここでのICT機器には、デバイスとしての機器そのものと、電子化されたコンテンツ（資料・辞書・コーパスなど）を区別せず含む。

(1) 言葉の変化の変化・現代語との繋がりを探る

語彙に着目してみると、鎌倉時代は平安時代の語をいくらか残しつつも、新語が台頭してきて新旧取り混ぜながら併存したり、文献によってはまだ平安時代の語を多く残していたりと現代の日本語へ移り変わっていく過渡期にあった。現代まで繋がる語も多数出現しており、多くの生徒にとっては平安時代の文章より読みやすく感じるであろう。古文の学習では、現代語と意味の異なる語に着目しがちだが、逆に現代語とさほど意味が変わらない語があることに気付くことも生徒にとっては大きな驚きである。微細な意味の変化は辞書の語義記述より用例同士の比較による方が容易に理解できる場合も多い。辞典類ばかりではなく「日本語歴史コーパス」などのコーパスも上手く活用して様々な語を調べる機会を作りたい。「平家物語」を教材とした言語活動では、おそらく現代の用例との比較が適している。

(2) 登場人物・現代との繋がりを追う

「平家物語」では同じ人物が複数の章段に次々と登場する。生徒の中にはある人物の今後（または以前の）動向に興味を惹かれる者もでてくるであろう。公開されている古典のコーパスを利用すれば、同じ呼称が用いられている場合には、専門の語彙索引などを利用しなくても手軽に本文中から同一人物の記述を検索でき、その動向を追うことができる。詳細な内容については、検索結果に従って本文を当たれば良い。これを学習単元

にまで昇華させると、野崎（二〇一三）の列伝作り実践のような言語活動になる。また、本文中の語彙・登場人物・そのエピソードなどで現在に生きる言語文化（例えば、次節で紹介する「薩摩守（忠度）ただ乗り」）のような）を探究課題として設定するのも興味深い。

(3) 「平家物語」の電子化資料について

「日本語歴史コーパス」は、現在も構築中のコーパスであり、令和三年三月時点では残念ながら大本の「平家物語」は未収録である（令和三年中に収録予定）。代わりに「天草版平家物語」が公開されている。宣教師の命により編纂された天草版は、当時の口語調で語られるという特徴がある。「平家物語」とは様々な点で異なりがあり、このまま教材として学校現場で利用することは難しい。

現在公開されている「平家物語」のテキストとしては、高野本平家物語（東京大学本）がある。

(<http://www.j-texts.com/sheef/htkall.html>)

二四 実践協力校

本実践は、令和三年二月に富山県立富山東高等学校で実施した。受講者は二年生六クラス（文系二クラス、理系四クラス）で、授業者は横山、宮城はアドバイザーとして参加した。

三 授業概要

三― 授業概要

近年の高校生の「学習」のあり方は授業のノートや問題集の解答・解説、教科書ガイドを暗記することだと考えているように見える。そのために課題や授業中に考えたり、解答したりすることをしていないままで、「やった」ことにしてしまう生徒が多い。効率よく得点を取ることをめざし、一見無駄に思える、考えることをせずに済まそうとする傾向が強い。教員の立場からすると、その「無駄」の中に大きな学びがある。確かに覚えることが学習の一部分であることは否定できないが、それ以上に、知識をいかに活用するか、考えたが使わなかった解答などの中にこそ学びがあることを生徒に知ってもらいたい。さらに、近年、有効な活用方法が様々に研究されているICT機器なども有意義に使用して資料の収集や、それらに基づいて「考え」、相互に話し合って考えを深める授業を構想した。

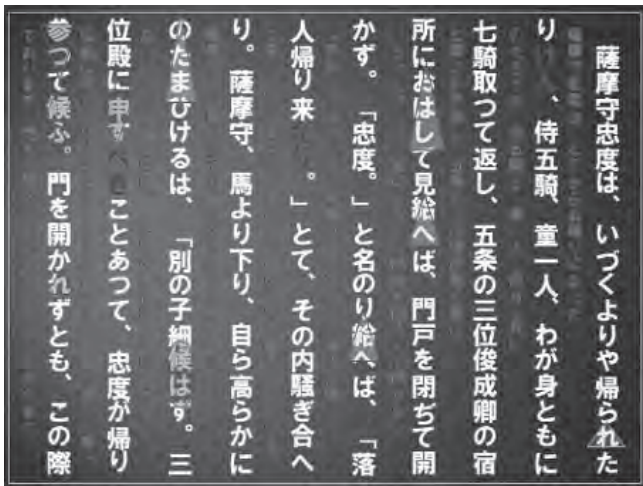
教科書（数研出版 古典B）中の平家物語「忠度の都落ち」を題材に、反転学習（授業内容をグループ・クラスルーム上に解説動画を掲載）を行い、その上で自発的に課題を設定し、グループワークで調査・検討をし、パワーポイントを用いて自分たちの意見を発表する、という実践を行った。その過程で、ICT機器の使用法、メディアリテラシーなどの指導も同時に行い、また生徒間で様々な考えを出し合いながら考えをまとめることとした。



調査用の学習ツールとして全員に電子辞書を配布し、「全辞書検索」の機能を使い古語辞典に限らず、百科事典、国語便覧など通常なかなか使用しないものも使用するように指導した。加えて一般の辞書・タブレット（日本語歴史コーパス）にアクセスできる）も使用し、必要に応じ多くの情報に触れさせた。

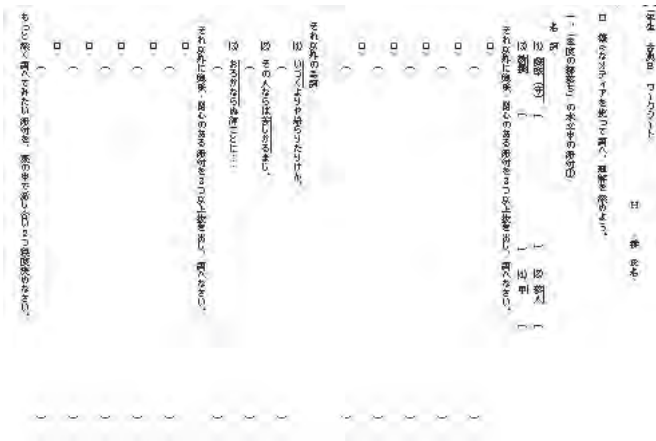
三二 事前準備

文法事項・口語訳・文学史的な解説をパワーポイントの動画を作成し、グーグル・クラスルームにアップし、全員に事前に視聴するよう指導した（休校期間のアンケートにより全員の視聴が可能であることの確認済み）。

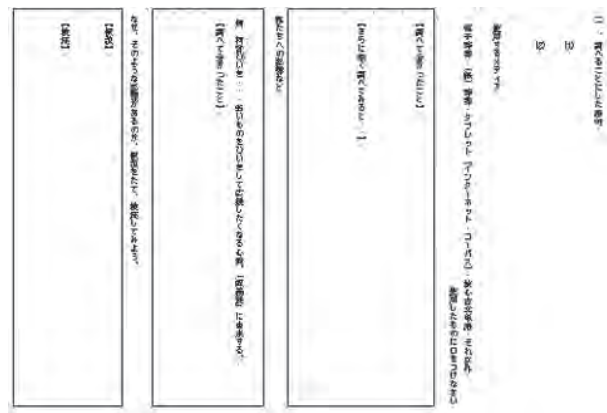


三三 ワークシートの活用

事前にワークシートを配布し話し合いの筋道を示唆することにした。例えば、「薩摩守」という言葉が「ただのり（忠度）」にかけて、「無賃乗車」の意味で使われるようになったことなどを示すなどした。その上で生徒の興味、関心の方向はあまり



限定せず、自由に話し合えた。ただ、単純に「自由」に話し合わせるだけでは、方向性が分からず、単純に辞書やインターネットで検索し、面白いと感じたものをそのまま発表するだけにとどまり、「調べ学習」の域を出ないものになるように思われた。そこで、単純に、平忠度や藤原俊成の生涯を調べた



班や千載和歌集の成立の過程や歌風を調べて終わった班には、どうして「詠み人しらず」にしてまで、俊成は忠度の和歌を千載集に入れたのか、逆に忠度は命の危険を犯してまで歌を書いた巻物を届けたのかというような、根拠を明確にするのは難しいが、理解を深めることに繋がる問題を提案し、ゆさぶりをかけた。

四 考察

四一ー ICT機器で広がる古典の授業
どうしても高校レベルの古典の授業では、知識偏重、口語訳中心の授業になりがちである。そこで、ICT機器を活用して

反転授業で、基礎的な知識を学習させつつ、協同学習で、課題設定、課題解決型の学習となるよう仕掛けを行った。

大学入試でも古典分野はまだ、従来型の知識中心の問題が多く残っており、ここをおろそかにしながらの授業を構想することはできない。この問題の解決のためにICT機器の導入で基礎的な知識を保証しつつ、学びの幅を広げられることが期待できる。今回の授業に対する生徒の評判は上々であり、当該箇所を「実力テスト」で問うたところ、クラス間のばらつきはあるものの、前回に比べて平均点が上昇し、理解度が高まったと判断される。また、新テストに対応できる学習として、生徒の中に千載集や平家物語の他の章段に興味を持つ者も現れた。従来の知識伝授型の授業と比較して、自分たちで様々なことを考え、調べて、根拠を示し意見を構築するという、アクティブ・ラーニング型の本実践を体験することで、生徒たちの古典の学習に対する興味・関心を十分に喚起することができたと考えられる。

四一ー ICT機器が繋ぐ協働学習

概略でも触れたが、近年の高校生の実態として受身の姿勢が強く、結果（答え）を早く欲しがる傾向が強い。また、根拠を明確にして考えを述べることも苦手としている。そこで、まず、グループワークで発言のハードルを下げ、グループの中での役割を全員に与えることで積極性を養うことを考えた。結果として、この取り組みでは全員が発言することができ、自信をつける生徒も出てきている。後の通常の授業中の発言にも変化が見られた。さらに、ICT機器を活用することで、電子ファイル

上で他の生徒の意見を手本として指導したり、間違いを即座に指導したりと個別的な指導が可能となる。複数のグループを同時に指導できるメリットとして、少人数でのグループ活動であるので引込み思案な生徒が発言できる場を提供できることもある(発表においても全員が発言し、質問するように指導した)。また、本実践はネットワーク環境を整えれば、複数校間で実施することもでき、制限の多いコロナ下での授業の在り方も変えることができる。(高・大の連携も視野に入ってくる)。

五 おわりに

ーやらなるICT機器の活用を目指してー

古典の学習のアクティブ・ラーニング化を進めるためには、良質なコンテンツをどのように高校の現場に導入できるかが重要である。例えば、「日本語歴史コーパス」などが、有望なものの一つであるが、本稿の教材である「平家物語」はまだ完全には実装されていない。当面のところ周辺の時代・作品を対象に用例検索用の第二の古語辞典として、スポット的に古典の学習の中に組み込んでいければ十分である。

全てではないにしても古典の学習にさえ、アクティブ・ラーニング型学習への転換が求められている状況に鑑みると、有効な学習資源・支援ツールの開発・発掘を継続していかなければならない。それに向けて、多くの実践者が継続的にICT機器を活用した実践を積み重ねていくことが肝要である。

参考文献

- 海見潤(二〇一六)「音読を中心とした『古典に親しむ』授業」『平家物語』(光村図書)の授業実践から、(滑川市立早月中学校・授業実践資料)
- 河内昭浩 編(二〇一九)『新しい古典・言語文化の授業…コーパスを活用した実践と研究』朝倉書店
- 野崎真理子(二〇一三)『平家物語』列伝づくりの単元紹介、『月刊国語教育研究』440、日本国語教育学会
- 野中潤 編(二〇一九)『学びの質を高める！ICTで変える国語授業』、明治図書出版
- 吉永寛行(二〇一六)「言葉の変化を調べよう」、『月刊国語教育研究』529、日本国語教育学会

【資料】

「日本語歴史コーパス(CHJ)」国立国語研究所

(https://pj.ninjal.ac.jp/corpus_center/chj/)

謝辞

本研究授業については、富山県立富山東高等学校二年生のみなさんにご協力をいただいた。ご協力ありがとうございました。また、本研究は、令和二年度富山大学人間発達科学部学部長裁量経費を受けて進められた。記して感謝申し上げます。なお、本研究は「通時コーパス」プロジェクト(国立国語研究所)の成果の一部である。

(本学人間発達科学部 准教授／富山県立富山東高等学校 教諭)